

III Międzyszkolny Turniej Monopoly®

Regulamin

§ 1. Organizatorem turnieju jest Technikum Ekonomiczno-Handlowe w Zespole Szkół Ponadpodstawowych nr 5 w Piotrkowie Trybunalskim (dalej: Organizator).

§ 2. Turniej organizowany jest dla uczniów klas 7 i 8 z terenu Piotrkowa Trybunalskiego oraz okolicznych powiatów.

§ 3. Za organizację i przeprowadzenie turnieju odpowiada zespół nauczycieli wskazanych przez Organizatora.

§ 4. Celami turnieju są:

- 1) promocja rachunkowości;
- 2) rozwijanie uzdolnień i zainteresowań uczniów;
- 3) promocja edukacji z zakresu rachunkowości i ekonomii przez zabawę;
- 4) uzupełnienie działań z zakresu doradztwa zawodowego.

Zgłoszenia

§ 5. Każda szkoła może zgłosić do turnieju **maksymalnie 8 uczestników** spośród uczniów tej szkoły z zastrzeżeniem § 2.

§ 6. Zgłoszeni uczestnicy zobowiązują się do przestrzegania postanowień niniejszego regulaminu.

§ 7. Opiekę nad uczniami w czasie turnieju sprawuje nauczyciel wskazany przez szkołę zgłaszającą.

§ 8. 1. Zgłoszeń dokonuje się poprzez wysłanie zgłoszenia za pośrednictwem formularza, do którego link podany jest na stronie internetowej organizatora w terminie do **16 stycznia 2026 r.** z podaniem: nazwy szkoły, liczby zgłaszanych uczestników, imienia i nazwiska opiekuna.

2. Organizator zastrzega sobie prawo do ogłoszenia dodatkowego naboru.

§ 9. 1. Organizator informuje zgłaszających o zakwalifikowaniu do **23 stycznia 2026 r.**

2. W przypadku organizacji dodatkowego naboru organizator określa termin przekazania informacji o zakwalifikowaniu.

§ 10. Szkoła zgłaszająca przekazuje opiekunom prawnym treść informacji o przetwarzaniu danych osobowych stanowiącej załącznik nr 1 do niniejszego regulaminu.

Przebieg turnieju

§ 11. Przebieg turnieju nadzorują nauczyciele, o których mowa w § 3.

§ 12. Poszczególni uczestnicy w trakcie rejestracji w dniu turnieju podają swoje imiona, nazwiska oraz dane zgłaszającej szkoły.

§ 13. 1. Po rejestracji losują numer stolika, przy którym będą grać.

2. W przypadku dużej liczby uczestników organizator zastrzega sobie prawo do podzielenia gry na dwie tury. Wówczas oprócz numeru stolika uczestnicy losować będą turę, w której będą grać.

§ 14. Przy każdym stoliku grać może **od 4 do 5 uczestników**.

§ 15. Organizator zapewnia opiekę asystenta przy każdym ze stolików. W czasie gry będzie on pełnił funkcję bankiera oraz pilnował przestrzegania regulaminu.

§ 16. Gra odbywa się zgodnie z zasadami stanowiącymi załącznik nr 2 do niniejszego regulaminu.

§ 17. 1. Każdy z uczestników gra **10 kolejek**.

2. Wyrzucenie „dubletu” i dwa ruchy z tym związane liczą się jako jedna kolejka.

3. Pobyt „w więzieniu” powoduje stratę kolejki i liczy się jako kolejka rozegrana.

4. Bankructwo (posiadanie zobowiązań większych niż wartość aktywów) uczestnika w trakcie turnieju powoduje utratę możliwości wykonywania ruchów w kolejkach następujących po ogłoszeniu bankructwa.

§ 18. 1. Uczestnicy w trakcie gry ewidencjonują przychody i koszty na przygotowanych kartach. Zakup nieruchomości nie stanowi kosztu, a jej sprzedaż nie stanowi przychodu.

2. Różnica między ceną rynkową nieruchomości (podaną na karcie) a faktyczną ceną transakcji w przypadku licytacji lub handlu między uczestnikami stanowi przychód lub koszt dla uczestnika.

§ 19. 1. Po zakończeniu gry uczestnicy sumują przychody oraz koszty, a następnie ustalają wynik finansowy.

2. Przy obliczeniach mogą posługiwać się kalkulatorami prostymi.

§ 20. Uczestnicy bezpośrednio po zakończonej grze przekazują zespołowi nadzorującemu przebieg turnieju kompletnie wypełnione karty gry, zawierające dane uczestnika, wykaz operacji wynikowych oraz sumy przychodów i kosztów, obliczony wynik finansowy oraz stan początkowy kapitału (kwotę wypłaconą w gotówce na początku gry).

§ 21. Uczestnik może zostać zdyskwalifikowany za:

- 1) łamanie postanowień niniejszego regulaminu;
- 2) zachowanie utrudniające przeprowadzenie turnieju lub godzące w dobre imię organizatora, opiekunów i pozostałych uczestników;
- 3) łamanie zasad *fair play*.

Klasyfikacja

§ 22. 1. Listę rankingową uczestników ustala się szeregując malejąco ilorazy uzyskanych wyników finansowych do wartości początkowego kapitału własnego (wskaźnik ROE).

2. Jeżeli kryterium podane w ust. 1 nie będzie rozstrzygające, jako dodatkowe kryterium rankingowe wprowadza się wysokość uzyskanych przychodów.

3. W przypadku tworzenia rankingu szkół, listę rankingową szkół ustala się szeregując malejąco średnie arytmetyczne wyników indywidualnych uzyskanych przez uczniów danej szkoły.

Nagrody

§ 23. 1. Organizator przyznaje nagrody rzeczowe w klasyfikacji indywidualnej.

2. Organizator może zdecydować o przyznaniu nagród dla szkół, których uczniowie brali udział w turnieju.

§ 24. 1. Nagrody w klasyfikacji indywidualnej otrzymują uczestnicy w liczbie ustalonej przez organizatora, którzy zdobędą najwyższe miejsca rankingowe.

2. W przypadku, o którym mowa w § 23 ust. 2, nagrody w klasyfikacji szkolnej otrzymują szkoły w liczbie ustalonej przez organizatora, które zdobędą najwyższe miejsca rankingowe.

Postanowienia końcowe

§ 25. Kwestie sporne oraz sprawy nieuregulowane niniejszym regulaminem rozstrzyga zespół nauczycieli, o którym mowa w § 3.

§ 26. Od decyzji zespołu nie przysługują środki zaskarżenia.

§ 27. Organizator może unieważnić turniej w przypadku:

- 1) stwierdzenia rażącego naruszenia niniejszego Regulaminu;
- 2) innych wyjątkowych sytuacji losowych.

§ 28. Zmiany regulaminu dokonuje organizator, podając zaktualizowaną treść do wiadomości zainteresowanych, na przykład poprzez publikację treści na stronie internetowej.

INFORMACJE O PRZETWARZANIU DANYCH OSOBOWYCH

Zgodnie z art. 13 ogólnego rozporządzenia o ochronie danych osobowych z dnia 27 kwietnia 2016 r. (dalej: „RODO”), informujemy, że:

1. Administratorem Państwa danych osobowych jest Zespół Szkół Ponadpodstawowych nr 5 w Piotrkowie Trybunalskim z siedzibą w Piotrkowie Trybunalskim, ul. Leonarda 12/14, 97-300 Piotrków Trybunalski, tel. / fax: 44 648 64 96, e-mail: zsp5@zsp5.piotrkow.pl

2. Inspektorem Ochrony Danych jest Pan Marcin Tynda, tel. +48 504 112 162, e-mail: iod@efigo.pl

3. Państwa dane osobowe oraz dane Państwa dzieci (dalej Dane) przetwarzane są w celu organizacji i promocji turnieju Monopoly oraz w celach związanych z jego realizacją.

Podstawa prawna przetwarzania Państwa danych osobowych:

a) zgoda na przetwarzanie danych osobowych osoby, której dane dotyczą.

Zgadając się na udział w turnieju musicie być Państwo świadomi, że będziemy zbierać Państwa imię i nazwisko, adres e-mail, numer telefonu.

Informujemy również, że podczas wydarzenia będą wykonywane w celach promocyjnych zdjęcia, które później będą publikowane przez Administratora oraz odbiorców danych w Internecie. Oznacza to, że zdjęcie będzie można pobrać z Internetu. Zdjęcia nie będą pozowane, ponieważ turniej jest wydarzeniem zbiorowym.

4. Odbiorcy danych osobowych / kategorie odbiorców danych osobowych: partnerzy i sponsorzy turnieju.

5. Państwa dane osobowe przechowywane będą przez okres niezbędny do realizacji ww. celu przetwarzania.

6. Mają Państwo prawo do żądania od administratora dostępu do swoich danych osobowych, prawo do ich sprostowania, usunięcia lub ograniczenia przetwarzania, prawo do wniesienia sprzeciwu wobec ich przetwarzania, a także prawo do przenoszenia swoich danych, gdy - i w zakresie, w jakim - jest to dopuszczone obowiązującymi przepisami prawa i możliwe dla administratora.

7. W stosunku do przetwarzania, którego podstawą prawną jest zgoda, mają Państwo prawo, w dowolnym momencie, do cofnięcia zgody na przetwarzanie swoich danych osobowych, bez wpływu na zgodność z prawem przetwarzania, którego dokonano na podstawie zgody przed jej cofnięciem.

8. W przypadku naruszenia przepisów o ochronie danych osobowych, mają Państwo prawo do wniesienia skargi do organu nadzorczego, tj. do Urzędu Ochrony Danych Osobowych ul. Stawki 2 Warszawa.

9. Podanie Państwa danych osobowych, przetwarzanych na podstawie zgody, jest dobrowolne jednak niepodanie danych osobowych, uniemożliwia wzięcie udziału w turnieju.

10. Decyzje dotyczące Państwa nie są podejmowane w sposób zautomatyzowany.

11. Państwa dane osobowe nie są profilowane.

Zasady gry

Uwzględnia się zasady zaproponowane przez producenta gry z niewielkimi zmianami, zaznaczonymi w tekście poniżej. Komentarze dotyczące przychodów i kosztów odnosi się do zapisów operacji na indywidualnych kartach uczestników turnieju.

Cel gry

Zostań milionerem, gdy inni gracze zbankrutują.

By to osiągnąć: kupuj pola, ściągaj opłaty od innych graczy i pilnuj swojego majątku. Podejmuj rozsądne decyzje i nie wydawaj pochopnie pieniędzy. Kolekcjonuj pola o tych samych kolorach (sektory), stawiaj domy i hotele, myśl strategicznie!

Kto zaczyna grę?

Każdy gracz rzuca dwiema kostkami. Grę zaczyna gracz, który wyrzucił największą liczbę oczek.

Zaczynasz!

1. Rzuć dwiema kostkami.
2. Przesuń pionek o liczbę pól równą sumie wyrzuconych oczek w kierunku wskazanym strzałką.
3. Postępuj zgodnie z zasadami pola, na którym się zatrzymasz.
4. Gdy przechodzisz przez pole START pobierasz z Banku premię.
5. Jeśli wyrzucisz **dublet** (taką samą liczbę oczek na obu kostkach), przesuń pionek i dokonaj wszystkich transakcji zgodnie z zasadami. Następnie rzuć kostkami jeszcze raz i wykonaj kolejny ruch. Uwaga: jeśli wyrzucisz dublet dwa razy z rzędu, idziesz prosto do więzienia.
6. Gdy skończysz ruch, **przekaż kostkę graczowi po twojej lewej stronie.**

Nie czekaj na kostkę!

Niektóre działania możesz podjąć w każdej chwili poza swoją turą w grze, a nawet wtedy, gdy siedzisz w więzieniu.

1. Pobieraj opłaty

Gdy inny gracz zatrzyma się na twoim polu, musi ci zapłacić. Wysokość opłaty podana jest na karcie „Tytuł Własności” i zależy od liczby odmów i hoteli na tym polu.

Jeżeli pole jest zastawione przez hipotekę, nie płacisz żadnych należności.

Pamiętaj: Właściciel pola musi zażądać od ciebie opłaty, zanim następu gracz rzuci kostkami. Jeśli nie zdąży tego zrobić, nie musisz płacić mu należnej kwoty.

2. Licytacje

Bankier rozpoczyna licytację, gdy:

- zatrzymasz się na polu, w które nie chcesz inwestować,
- zbankrutowałeś/aś i oddajesz wszystkie swoje pola do Banku,
- na rynku jest deficyt domów i hoteli, a inny gracz też chce je nabyć.

Licytacje są tylko na pieniądze. Zaczynają się od kwoty będącej połową standardowej opłaty za pole (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry). Gracz, który zaoferuje najwyższą kwotę, wygrywa licytację.

Różnica między wartością rynkową (podaną na karcie) a faktyczną ceną nabycia stanowi koszt lub przychód dla kupującego. Na przykład: jeśli cena podana na karcie wynosi M300, a gracz kupił pole za M400, koszt kupującego wynosi M100.

3. Budynki

Nie musisz być właścicielem wszystkich pól oznaczonych tym samym kolorem, aby kupować na nich domy i hotele (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry).

Wszystkie ceny są podane na karcie „Tytuł Własności”.

Nie musisz kupować równomiernie (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry).

Możesz mieć maksymalnie 4 domy na jednym polu.

Gdy jesteś właścicielem 4 domów, możesz wymienić je na jeden hotel, płacąc odpowiednią kwotę z karty „Tytuł Własności”. Możesz mieć tylko jeden hotel na polu. Gdy postawisz hotel, nie możesz już kupić kolejnych domów.

Możesz kupować domy i hotele, jeśli inne pole z koloru jest zastawione (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry).

4. Sprzedaż budynków

Budynki możesz sprzedawać w każdej chwili. Możesz sprzedać je do Banku, ale za połowę ich wartości. Domów nie musisz sprzedawać równomiernie (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry). Bank płaci połowę ceny hotelu plus połowę ceny czterech domów, zwróconych przy stawianiu hotelu. Możesz zamienić hotel na 4 domy, otrzymując dodatkowo z Banku połowę kwoty zapłaconej przy wymianie 4 domów na 1 hotel.

W przypadku sprzedaży domów lub hoteli za część ceny, różnicę między ceną nabycia a ceną sprzedaży wpisujesz w koszty. W przypadku sprzedaży domów lub hoteli za cenę wyższą od ceny nabycia, różnicę między ceną sprzedaży a ceną nabycia wpisujesz jako przychód.

5. Zastaw hipoteczny

Jeśli brakuje ci pieniędzy, możesz wziąć z Banku kredyt pod zastaw pól. Zastawiając pole, musisz najpierw sprzedać do Banku wszystkie budynki z tego pola (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry). Następnie odwracasz kartę „Tytuł Własności” stroną z napisem „Wartość hipoteczna” do góry i pobierasz z Banku podaną na niej kwotę. Jeśli chcesz odciążyć hipotekę, musisz zwrócić do Banku kwotę pożyczki plus 10%.

Zaciągnięcie i spłata pożyczki nie stanowią kosztu ani przychodu. Kosztem będzie opłata 10% uiszczana przy spłacaniu pożyczki.

6. Interesy

Możesz robić interesy z innymi graczami, sprzedając lub kupując od nich pola. Najpierw jednak musisz sprzedać do Banku wszystkie budynki z danego pola. Pole może być kupione za gotówkę albo kartę „Wyjdź bezpłatnie z więzienia”. Wartość pola jest zależna od indywidualnych ustaleń między graczami. Możesz sprzedać zastawione pole innemu graczowi po dowolnie ustalonej cenie. Kredyt może zostać spłacony w każdej chwili również w późniejszym etapie gry. Nabywca przy odciążeniu hipoteki płaci 10% odsetek (zmiana w stosunku do podstawowych zasad gry).

Różnica między wartością rynkową (podaną na karcie) a faktyczną ceną sprzedaży/nabycia stanowi koszt lub przychód dla stron transakcji. Na przykład: jeśli cena podana na karcie wynosi M300, a gracz sprzedał pole innemu graczowi za M400, przychód sprzedającego wynosi M100, zaś koszt kupującego M100.

Inne reguły

Szansa / Kasa społeczna

Jeśli zatrzymasz się na polu z takim napisem, weź pierwszą z góry kartę z odpowiedniego stosu. Wykonaj polecenie zapisane na karcie, a następnie odłóż kartę na spód stosu. Jeżeli wylosujesz kartę „Wyjdź bezpłatnie z więzienia”, możesz ją zatrzymać lub sprzedać innemu graczowi po ustalonej cenie.

Idź do więzienia

Gdy zatrzymasz się na tym polu, natychmiast idź do więzienia. Pamiętaj: idąc do więzienia nie pobierasz żadnych pieniędzy, nawet jeśli przechodzisz przez Start. Gdy zostaniesz wysłany do więzienia, kończy się twój ruch.

Masz trzy możliwości, aby wyjść z więzienia:

1. zapłacić M50 grzywny i wyjść z więzienia w następnej kolejce,
2. wykorzystać kartę „Wychodzisz bezpłatnie z więzienia”,
3. poczekać dwie kolejki (zmiana w stosunku do standardowych zasad gry). Jednak za każdym razem w swojej kolejce możesz spróbować wyrzucić dublet. Jeśli ci się uda, wyjdź z więzienia, przesuważąc pionek o sumę wyrzuconych oczek. Ze względu na wyrzucony dublet po ruchu rzuć kostkami jeszcze raz i stosuj reguły dotyczące dubletów.

Podsumowanie zasad



Grasz 10 kolejek.



Dwa wyrzucone **dublety** kierują do więzienia.



Obowiązują licytacje pól.

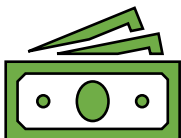
Kwota wywoławcza: połowa wartości pola.



Możesz budować domy i hotele, nie posiadając wszystkich pól danego koloru.



Możesz budować, **nie stojąc** na danym polu.



Aby otrzymać **czynsz** musisz się upomnieć przed ruchem następnego gracza.